Муниципальное учреждение дополнительного образования

«Центр юных техников»

**Практическая работа по курсу «Педагог дополнительного образования: организация работы с подростками».**

Автор: слушатель курса

Юрин Сергей Александрович,

педагог дополнительного образования

Челябинская область, г. Златоуст,

МБУДО «ЦЕНТР ЮНЫХ ТЕХНИКОВ».

Златоуст - 2019

**К занятию 1.**

**1)Кто входит в систему работы с подростками**

1.Школьный педагог,

2. Социальный педагог, (школьный психолог),

3.Юрист.

**2)Какие основные принципы организации работы с подростками.**

.Субъективность взаимодействия

Помочь ребенку можно только тогда, когда он ощущает себя не объектом воздействия, а творцом собственной жизни. «Спасение утопающих – дело рук самих утопающих» – эта фраза во многом не лишена смысла. Задача – научить ребенка держаться на воде, отправляя его в жизненное плавание, а не сформировать зависимость от взрослых, в том числе и от психолога. Главное – сделать ребенка заинтересованным союзником своих позитивных изменений в себе и своей жизни.

2.Нужно найти причины отклоняющегося поведения**,** если таковые есть. Конкретное поведение — это всегда следствие чего-то. Даже если поступок имел ситуативные предпосылки и не являлся сознательно мотивированным, следует обратиться к истокам. Может оказаться, что причина нарушения поведения весьма значима, поэтому, устраняя только следствия, мы ничего не добьемся.

Типичные причины нарушения поведения могут быть следующими.  
Стремление привлечь к себе внимание. Известны случаи, когда ребенок с хорошими способностями просто «увязает в двойках», чтобы добиться совместного с родителями выполнения домашних заданий. А уж такие способы привлечения внимания, как дерганье за косички, подножки, просто широко известны.  
Стремление к самоутверждению. Многие действия подростков, производящие неблагоприятное впечатление, продиктованы стремлением найти ценности, служению которым они могли бы посвятить себя.  
Нравственно-духовная незрелость, ведущая к обесцениванию

человеческих ценностей, обесцениванию чувства любви, добра.  
Стремление отомстить родителям или другим взрослым за пережитые обиды, боль, унижение.

3.Последовательность во взаимоотношениях**.**

Вряд ли удастся достичь желаемого результата, если вы будете менять свою позицию или ваши слова и заявления не будут соответствовать вашим действиям.  
Например, вы советуете ребенку не терять самообладания в трудных ситуациях, говорите, что дракой и ссорой ничего не доказать, а сами кричите на ребенка и наказываете его. В результате дети начинают презирать взрослых. Особенно опасно, если у детей и подростков возникает негативизм: они не хотят слушать никого из взрослых, в особенности употребляющих те же слова, которые они слышали из лицемерных уст. Следует разъяснить причины изменения позиции, признаться, что первое мнение было ошибочным.

4.Позитивность взаимодействия.

Всем хорошо известно правило воспитания «правило кнута и пряника», или правило поощрения и наказания. Остро дискутируемый вопрос о пользе наказания в работе по преодолению поведения должен решаться только с позиции полезности наказания для выработки у ребенка новых форм поведения. Если критика негативного поведения сочетается с верой в силы и возможности ребенка, то она может выступить в виде того «кнута», который позволяет сдвинуться с мертвой точки.

Позитивность взаимодействия предполагает следующее.  
- Постановку позитивной цели, учитывающей интересы, права и возможности ребенка.  
Например, бессмысленно от ребенка с холерическим темпераментом добиваться плавных движений, равномерных усилий и ровного, спокойного поведения в течение всех учебных занятий в школе. Однако при этом можно ставить задачу повышения у него произвольности поведения и развития волевого контроля, что может выразиться, например, в обучении ребенка поднимать руку, перед тем как что-то сказать или спросить на уроке.  
Формулировка цели будет позитивной в том случае, когда она содержит указание на позитивный результат («вести здоровый образ жизни» вместо «бросить курить»; «добиться положительной успеваемости» вместо «не получать двойки»; «приходить в школу вовремя» вместо «перестать опаздывать и т.д.). Опору на положительные качества и ресурсы, восстановление позитивного самоощущения. Ребенок, часто нарушающий дисциплину, подвергается критике со стороны взрослых, на него обрушиваются негативные эмоции, поэтому у него, как правило, отрицательная самооценка: «Я — плохой». Еще хуже, если формируется негативный жизненный сценарий. Тогда девиации будут просто притягиваться, чтобы доказать правоту сценария.  
Важно вместе с ребенком выявить его достоинства (а они всегда, безусловно, есть!) и ресурсы для позитивных изменений. Для этого можно использовать обратную связь, искреннее поощрение привлекательных поступков, Чувств и намерений ребенка. Нужно помочь ему сфокусироваться на своих положительных качествах, чувствах, мыслях, найти положительный смысл, (например, упрямство – упорство и т.д.).

5.Поощрение положительных изменений.

Поощрение минимальных изменений предполагает умение выделять и ценить даже самые малые достижения. Ведь путь на вершину складывается из малых шагов. Вряд ли ребенок может быстро стать кардинально другим. Вам предстоит, возможно, долгий путь, и, чтобы не сбиться с него, следует помнить о правиле позитивности.

6.Привлекательная альтернативность**.**

Работа по изменению поведения должна обязательно сопровождаться выработкой и закреплением привлекательной альтернативы. Важно, чтобы ребенок не просто осознал негативность отрицательных поступков, но и выработал формы альтернативного поведения. В некоторых случаях возникший «позитив», с точки зрения ребенка, и позволяет достичь значимых целей. Например, подросток курит, употребляет нецензурные выражения, совершает мелкие кражи, чтобы не отличаться от компании, в которой он нашел признание. Естественно, что отказ от общения со сверстниками вряд ли покажется подростку привлекательным. Однако может оказаться привлекательным включение его в круг подростков, имеющих сходные ценности (посещение кружка, секции, переход в другой класс или школу), где не будет надобности отстаивать свою принадлежность к группе ценой девиаций. Проверка значимости своей роли в компании без выполнения принятых «девиантных ритуалов» или способности противостоять группе по отдельным вопросам также могут оказаться привлекательными альтернативами.  
Хорошо известно, что принять решение легче, чем его реализовать. Именно поэтому важно предпринять шаги по реализации того или иного решения.

7. Разработка конкретных поощрений

и компенсаций (вознаграждений) за хорошо выполненную работу — реализацию нового поведения.

8..Разумный компромисс.

Добиваясь изменений в поведении, стремитесь к разумному компромиссу, не загоняйте подростка из лучших побуждений в угол, оставляйте ему лазейку для сохранения самого себя. Следование данному правилу, с одной стороны, предполагает понимание того, что абсолютный идеал недостижим, а с другой — любые изменения должны создавать, а не разрушать ребенка.

**3). Какие базовые компетенции важны подростку?**

**Познавательные компетенции**:

1. Умение определять цели и порядок действий в работе; самостоятельное планирование деятельности;
2. Установление и осуществление самоконтроля. Коммуникативные : умение сотрудничать;
3. Участие в помощи другим;
4. Участие в работе команды; обмен информацией.

**Информационные компетенции:**

1. Умение самостоятельно находить, отбирать и анализировать информацию; 2.структурировать, преобразовывать, сохранять и передавать ее.

**Компетенции личностного самосовершенствования**:

1. Умение анализировать свои достижения и ошибки;
2. Обнаруживать проблемы и затруднения в сообщениях других подростков
3. Осуществление взаимопомощи и поддержки в затруднительных ситуациях; критическое оценивание и переоценивание результатов своей деятельности и поступков.

**К занятию 2.**

**Что развивают дебаты?**

Чтобы понять истинную ценность понятия «образовательные дебаты», что такое и почему возникают?", необходимо, в первую очередь разобраться в его значении, функциях и роли для общества. Эта разновидность дебатов происходит в стенах образовательных заведений, в игровой форме. Ценность этого процесса заключается в оригинальности и индивидуальности педагогической технологии, которая поможет реализовать определенные задачи в увлекательной игровой форме. Образовательная форма этого спора являет собой интеллектуальную игру в дискуссионной форме, которая происходит согласно правилам. Суть дебатов заключается в аргументированном споре в направлении предложенной темы, конечной целью которого, есть убеждение судьи в своей истинной и непоколебимой правоте.

Издавна известно, что слова имеют великую силу, но не всегда люди им придают значение. Если человек имеет богатый словарный запас и подкован с грамматической стороны, то связная и грамотная речь ему обеспечена. К сожалению, стандартная школьная программа не подразумевает осознанное обучение устным речевым знаниям. Посему, любое выступление перед публикой влечет за собой стрессовое состояние. Для многих личностей, борьба за свои убеждения и отстаивание своих мыслей является сложнейшим процессом, в котором они не могут выразить свое истинное мировоззрение. Среди причин, исходя из которых, необходимо обратить внимание на подобную форму обучения есть — создание стабильной мотивации к процессу, развитие творческой стороны вопроса и тщательное овладение материалом.

**К занятию 3**

1)Почему важно работать с медиа.

**Медиа показывает подросткам и детям, что жестокость допустима.**

В компьютерных играх чтобы справиться с противником, нужно использовать изощренные и весьма жестокие методы борьбы. Герои боевиков безжалостно избивают и убивают «плохих парней». Согласно исследованиям, наблюдение за подобным поведением может сделать подростков более жестокими по отношению к сверстникам.

Противопоставить негативному влиянию медиа можно здоровую атмосферу в семье, где превалируют уважение и доверие членов семьи друг к другу. Так же, хорошая доза спортивной нагрузки значительно снижает уровень агрессивности подростка, и добавляет уверенности в себе.

**Медиа влияют на формирование подростковых стереотипов.**

К сожалению, большинство СМИ не показывают людей реалистичными. Женщины-модели в рекламных роликах часто чрезмерно худы, а мужчины — нереально мускулисты и широкоплечи. В прессе и Интернет велика роль Photoshop и других способов довести реального человека до мифического «идеала».

Желая походить на своих героев, подростки подвергают свое физическое и эмоциональное здоровье угрозе. Стоит обсудить с ребенком, на кого рассчитана реклама, насколько она реалистична и что делает ее привлекательной, чтобы тот мог быть более критичным к поступающей информации.

**Реклама на ТВ и в Интернет, в журналах и газетах, часто рассчитана на детей и подростков.**

Однозначную оценку рекламируемой продукции дать нельзя. Например, косметика для ухода за проблемной кожей, гигиенические средства, соки и йогурты – скорее полезны. Однако, наряду с ними рекламируются сигареты и алкоголь.

Объясните подростку, что не всегда реклама выполняет свою основную роль — доносить нужную потребителю информацию. Поэтому, в идеале, к любому рекламному сообщению нужно подходить с разумной долей критики, ведь человек не может позволить манипулировать собой.

**Подростки, которые проводят больше 2-х часов в день перед телевизором, рискуют набрать лишний вес.**

Все просто: сидя у телевизора или за компьютером, человек не двигается, а ведь движение – неотъемлемый компонент здорового образа жизни. Так же, совмещая обед или ужин с просмотром любимого сериала, он съедает больше, так как ТВ отвлекает его от ощущений и сигналов собственного тела. Кроме того, аппетит стимулируют и «вкусно» выглядящие рекламные ролики.

В этом вопросе существенную роль играют уже привитые родителями привычки питаться правильно: за обеденным столом в определенное время и не «кусочничая».

**То, как подростки проводят досуг, влияет на их успеваемость в школе.**

Чрезмерное использование медиа в развлекательных целях мешает достижениям подростков на школьном поприще. С другой стороны, умеренное и целевое использование телевидения и компьютера позитивно влияет на оценки и общее развитие.

**2)Какие основные жанры и направления можно развивать с подростками**

***1.Информационное направление***.

Подросткам много рассказывают о вреде алкоголизма, о механизме действия их на организм человека, о последствиях употребления алкоголя. Сейчас раздают буклеты и развешивают плакаты о вреде алкоголизма. Вся информация, которую заинтересованные взрослые и специалисты, ведущие антиалкогольную профилактику, пытаются передать молодежи, содержит в себе элемент запрета. Молодежь привыкла рассуждать, думать, не принимать на веру все, что ей говорят, тем более, совсем другого рода информацию она получает из Интернета, со страниц многих молодежных изданий, от друзей. В ней не содержится призывов, в ней не содержатся запрет, и мы часто забываем о том, что мнению друзей и своим собственным убеждениям дети склонны больше доверять, чем взглядам и позициям взрослых.

**2.Пропаганда здорового образа жизни.**

Пропаганда здорового образа жизни и реализация различных программ укрепления здоровья. В ходе такой работы поощряется развитие альтернативных привычек (занятие спортом, активный досуг без табака и алкоголя, обоснованный и здоровый режим труда и питания и т.п.), которые могут стать барьером, препятствующим поведению, наносящему вред здоровью, и служить альтернативой употребления алкоголя. Практика реализации данного направления доказала свою эффективность.

**3.Личностное ориентирование.**

Механизм его реализации нацелен на то, чтобы, используя различные формы занятий, сформировать у подростка навыки самостоятельного принятия решений, противостояния давлению группы, преодоления стрессовых, конфликтных и прочих сложных жизненных ситуаций, а также проблем общения.

***Программы профилактической работы.***

Программы предусматривают развития ресурсов личности подростков и социальной среды и предполагают внедрения целого ряда профилактических задач для подростков, а также для родителей, учителей и специалистов в области профилактики алкоголизма.

*Задачи:*

1. Формирование здорового стиля жизни, высокофункциональных стратегий поведения, препятствующих злоупотреблению алкоголя.

2. Информирование о действиях и последствиях злоупотребления алкогольной продукции.

3. Направленное развитие личностных ресурсов, способствую­щих формированию здорового жизненного стиля и высокоэффек­тивного поведения:

—Я-концепции (самооценки, отношения к себе, своим воз­можностям и недостаткам);

— собственной системы ценностей, целей и установок, спо­собности делать самостоятельный выбор, контролировать свое по­  
ведение и жизнь, решать простые и сложные жизненные проблемы, умения оценивать ту или иную ситуацию и свои возможности контролировать ее.

3)**Какие медиаканалы следует использовать в работе.**

**Положительное влияние Средств Массовой Информации (источники новостей) на подростков.**

* СМИ помогает развить понимание. Большинство подростков живут закрытой жизнью. Но под воздействием различных СМИ, у них появляется осведомленность об обществе и мире. Это культурное и политическое сознание является жизненно важным, если мы хотим получить поколение социально ответственных граждан. Из новостных каналов, журналов, социальных сетей, которые трубят о мировых событиях, подростки могут понять, что происходит в мире.
* Способствуют развитию социальных навыков. Многие подростки являются неловкими в социуме. СМИ дает им возможность развивать свои социальные навыки. Это также дает им возможность расширить свой круг общения и приобрести новых друзей. Другие преимущества включают в себя социальную уверенность, повышение грамотности в СМИ и социальную поддержку. Социальные медиа расширяют социальные навыки вашего ребенка, а, следовательно, помогают ему успешно ориентироваться в современном обществе.

**4) Какие профессии подростки могут попробовать в рамках медиа направлений?**

Профессии в области маркетинга, рекламы, PR набирают популярность и стремительно развиваются, что гарантирует стабильный и хороший доход. Узнайте, какие специальности востребованы, каковы их особенности, какие профессиональные качества потребуются.

**Маркетинг** – распространённый вид деятельности в сфере торговли. Специалисты должны изучать рынки, анализировать конкурентов, а также прогнозировать запросы предполагаемых покупателей. Им предлагают воспользоваться товарами или услугами, которые удовлетворят потребности. Именно это относится к одной из главных задач рассматриваемой профессии.

**Маркетинг** тесно связан с рекламой и PR. Ведь реклама – информация, которую нужно довести до адресата любым способом и так, чтобы она смогла заинтересовать предполагаемого клиента. А **PR** – это способ создания коммуникационных связей между организацией и общественностью для продуктивного сотрудничества.

Востребованные профессии в маркетинге.

Существует множество специализаций в этой области. Все они необходимы для успешного развития бизнеса. Ведь любая, даже самая маленькая компания, заинтересована в продвижении своих товаров и услуг. Для того, чтобы не взваливать на себя эти задачи, начальник нанимает отдельных сотрудников.

**1. Специалист по контекстной рекламе** – это человек, занимающийся созданием и продвижением небольших объявлений в виде баннеров, видеороликов или анимационных картинок со ссылкой на сайт работодателя. Обычно реклама находится вверху поисковой страницы перед основными сайтами, которые выдала система по запросу пользователя. Она может высвечиваться на самой странице сайта, привлекая внимание посетителей.

Задача специалиста заключается в том, чтобы завлечь как можно больше клиентов и опередить конкурентов. В круг его обязанностей входит:

* планирование рекламной кампании;
* разработка стратегии;
* ведение переговоров с заказчиком;
* написание рекламных текстов;
* настройка аналитики и рекламы;
* тестирование, анализ и оптимизия кампаний;
* анализ совершаемых продаж;
* ведение отчётности.

Человек, мечтающий заниматься этой работой, должен:

* обладать аналитическим складом ума,
* отлично владеть как письменным, так и устным языком,
* знать английский,
* уметь находить правильное решение в ситуациях и уметь планировать своё время.

Чтобы освоить данную профессию, нужно пройти специализированные курсы. Их можно найти в интернете.

**2. E-mail — маркетолог** – это лицо, занимающееся рассылкой почтовых сообщений по указанным адресам, чтобы расширить базу клиентов. Профессионал должен уметь формировать базу, анализировать и тестировать современные потребности людей. Это очень востребованная специальность, потому что четвёртая часть всех продаж в интернете осуществляется с участием E-mail – рассылок.

Основные обязанности E-mail — маркетолога:

* анализ целевой аудитории;
* постановка задач для будущих писем;
* создание привлекательного контента;
* контроль над успешным ведением рассылок.

Чем больше подписавшихся людей и прочитанных писем, тем больше заработает специалист по E-mail — рассылкам. Освоить данную профессию можно после прохождения специальных курсов в учебных центрах.

**3. Копирайтер** – человек, который занимается написанием продающихся текстов. Это могут быть слоганы, название логотипа, статьи, сценарии для рекламных роликов. В его обязанности входит разработка слогана для бренда или рекламной акции, соблюдая при этом требования заказчика.

Копирайтер должен уметь красиво сформулировать основную мысль для того, чтобы привлечь потенциальных клиентов. Он отвечает за написание текстов, его обработку и дизайн. Выучиться на эту специальность можно после прохождения специальных курсов. Возможно дистанционное обучение в интернете.

**4. Арт-директор** – это специалист по руководству и ведению проекта. Он должен обладать [творческими способностями](http://love-mother.ru/alternative-creativity-test.html) и организаторскими. В зависимости от места работы, арт-директор выполняет разные функции:

* В студиях дизайна разрабатывает индивидуальный стиль товаров и услуг для определённой компании. В его обязанности входит разработка дизайна упаковки, концепции бренда, учитывая пожелания заказчика;
* В издательствах он оформляет книги, журналы и газеты;
* В рекламных агентствах создаёт креативные идеи и воплощает их;
* В развлекательной индустрии подбирает репертуар для организации концертов и других мероприятий.

Получить эту специальность можно окончив институт рекламы или школу дизайна.

**5. Креативный директор** – руководитель, который организовывает и координирует работу рекламного агентства. От него зависит успешная работа всей организации. Он контролирует нагрузку подчинённых, обеспечивает условия для труда, участвует в создании планов и заданий, несёт ответственность за качество выполненной работы. Кроме этого, в его интересы входит поддерживание дружеской и сплочённой обстановки всего коллектива.

От креативного директора требуются такие качества, как:

* коммуникативность,
* организованность,
* отзывчивость,
* он должен обладать ораторским искусством и знать иностранные языки.

Освоить эту профессию могут выпускники институтов рекламы, дизайна или филологии.

**6. Маркетолог** – лицо, изучающее рынок, его потребности и желания потребителей. Он анализирует общее состояние рынка, выясняет, какой спрос наблюдается на тот или иной товар. Также занимается вопросами, связанными с продвижением продукции. Изучив предпочтения потенциальных клиентов, маркетолог предлагает производителю свои рекомендации.

Рассматриваемая специальность пользуется большой популярностью, поскольку ежегодно конкуренция между производителями товаров и услуг только растёт. Выучиться на маркетолога можно в экономическом ВУЗе.

**7. Product-менеджер** – специалист по анализу рынка. Организует и проводит мероприятия, направленные на продвижение продукта компании, анализируя при этом продукцию конкурента. Он должен идеально разбираться во всех тонкостях продукта. Для получения этой профессии необходимо окончить институт, соответствующий направлению компании.

**8. Криэйтор** – специалист по созданию индивидуального стиля компании. При этом он должен воплотить предпочтения заказчика в рекламном проекте, тексте и видеоролике. От его работы будет зависеть общественное мнение о компании. Они работают совместно с командой копирайтеров и арт-специалистов. Выучиться на криэйтора в учебных заведениях невозможно, но работодатель отдаст предпочтение кандидату с высшим художественным образованием.

**9. Промоутер** – лицо, которое занимается прямой рекламой или распространением товаров и услуг. Это общественная работа, предполагающая прямой контакт с клиентом. В его обязанности входит реклама товара и услуги, описание их преимуществ, выставление продукта в позитивном свете. Стать промоутером можно даже без высшего или средне-специального образования.

**10. Медиабайер** – специалист по закупке эфирного времени на радио или телевидении, места на рекламных площадках или в печатных изданиях. Он выбирает нужное издание и договаривается с ним о размещении рекламы. Стать медиабайером можно с социологическим или рекламным образованием.

Перед человеком, который выбирает **профессию в области маркетинга, рекламы или PR**, открывается масса возможностей. Помимо простых узкоспециализированных должностей, он может занять место в высшем управленческом звене. Заработок может составить от 30 до 50 тысяч рублей.

**К занятию 4.**

**1)С чего начать проект по краеведению?**

Изучение родного края актуально в современное время. Российский академик Д. С. Лихачев отмечал:

1.«Любовь к родному краю, к природе, знание его истории и культуры – основа, на которой и может осуществляться рост духовной культуры всего общества».

2.Воспитать настоящих граждан - патриотов своей Родины невозможно без изучения истории. Именно поэтому в настоящее время повышается интерес к изучению родного края, к его истории, культуре, традициям.

3.Краеведение своими корнями уходит в далекое прошлое. У всех народов мира, во все времена были люди, которые хорошо знали окружавшую их местность, ее природу, прошлую и современную жизнь.

4. Знания исторического, географического, экономического характера устно или в различных документах они передавали последующим поколениям, тем самым, сохраняя преемственность в материальной и духовной культуре народов.

5.В воспитании гражданина и патриота нашей родины особо важная роль принадлежит образовательной организации. Именно школа должна давать знания о своем родном крае, прививать соответственное отношение к тому, что окружает школьника, бережное отношение к природе, истории, культуре своего народа. Начинать этот процесс надо с детства, с самого доступного для детей.

6.Очень важно с юных лет прививать навыки бережного отношения к природе родного края, к культурно – историческому наследию предков. Воспитание патриотических чувств следует проводить через сознание ребенком причастности ко всем процессам, происходящим в родном крае через выбор активной жизненной позиции, через осознание своей значимости, неповторимости.

**2)Какие виды квестов можно разработать с подростками.**

Квест-вечеринки для подростков — свежая и увлекательная идея. Они учат детей и молодежь интересно и активно проводить свое свободное время. Среди большого разнообразия сценариев квестов вы обязательно найдете те, которые подойдут подростку по возрасту**Квест — это интерактивное развлечение, в ходе которого игроки выполняют ряд логических заданий, связанных между собой, чтобы дойти до конечной цели. Финиш должен быть привлекательным для участников, чтобы выступать сильным мотивирующим фактором. В квестах на День рождения именинник с друзьями ищут основной подарок или именинный торт, однако все участники должны получить поощрительные призы за усердие и сплоченную работу в прохождении испытаний. Существует огромное разнообразие квестов для подростков. Все мероприятия можно объединить в несколько групп по тем или иным признакам: по месту проведения квартира, кафе, квест-рум, открытое пространство и т.д.; по количеству участников игры могут быть рассчитаны на одного, двух-трех человек и даже на целые коллективы; по тематике детективные, исторические, шпионские, научные и другие типы игр; по содержанию в зависимости от цели квеста: найти выход из комнаты, отыскать подарок, спасти персонажа, расследовать преступление и т.д.; по линейности одноуровневые задачи с единым вариантом решения или многоуровневые головоломки с различным подходом. Квесты для детей и подростков не только выполняют развлекательную функцию, но и отвечают за развитие и воспитание молодежи. Перечислим преимущества такого вида вечеринки: универсальная форма праздника для любого возраста — и дети, и взрослые с удовольствием участвуют в игре; задают ребенку правильный вектор для отдыха (активное времяпрепровождение с зарядкой для ума явно полезнее, чем игры за компьютером или планшетом); обучают детей командной работе, способствуют сплочению коллектива; дают возможность каждому ребенку почувствовать свою значимость и пользу для достижения общей цели; дарят яркие эмоции и незабываемые ощущения; помогают детям и подросткам раскрыть свой потенциал, проявить лидерские и другие качества; семейные квесты помогают сблизиться детям и родителям, особенно это актуально для подростков, чьи интересы находятся за пределами семьи.**

Виды квестов

Квестовая индустрия прогрессирует чрезвычайно быстро – каждый год появляется все большее число видов этого развлечения. Но существуют основныетипы таких мероприятий:  
**– Квест комната** (эскейп-рум или квеструм)

Один из самых популярных типов квестов  представляет собой игру,

согласно правилам которой,  игроков закрывают в специальном помещении: из нето участникам и предстоит выбраться за определенное время (например, за час), решая разные головоломки, находя подсказки и ключи. Если вы набе-рете соответствующий запрос,  то можете почитать, какие бывают жанры

квест-комнат.  
– **Ролевые игры (**живые квесты)  
В данном случае мы не можем говорить о привязке к какому-либо помещению. Главное в игре – взаимодействие с прочими игроками. Участник получает определенную роль и в этом новом образе старается решать некие задачи, достигая своих целей. Результат в ролевой игре непредсказуем, так как каждый может повести себя не так, как было запланировано по сценарию: игрокам нуж-но  действовать без подсказок,  
к чему в реальной жизни прийти сложно (например, это может быть полет в невесомости).  
**– Лабиринт.**  
Все ясно из названия. Главная задача  пройти лабиринт, преодолев различные препятствия с закрытыми глазами.  
  
Перед входом в комнату вам заботливо завязывают глаза, а далее помогать будут актеры, задача которых подсказать и помочь выйти из загадочного  помещения.

**К занятию 5.**  
 **Составить технологию работы с предприятиями .**

  Данный конспект разработан для подростков, рассчитан на 2 урока. В ходе работы на занятии учащиеся выполняют разноплановую работу - практическая работа, интеллектуальная, творческая и работа с интерактивной доской.

**Цели урока:**

**Обучающая:** освоение  основных этапов создания предприятия на репродуктивном  уровне, формирование понятия «производительность труда»,  оценивание экономической ситуации;

**Развивающая:** развитие предпринимательских способностей, экономического  мышления;

**Воспитательная:** Воспитание ответственности, трудолюбия, бережного отношения к своему здоровью, к ресурсам.

**Задачи урока:**

 - ознакомить с технологией создания  собственного дела, планирования предпринимательской деятельности;

 - формировать  первоначальные  знания  о предпринимательстве  ( через участие в предпринимательской деятельности)

 - научить  выполнять несложные экономические расчеты;

- прививать умение отбирать информацию, понимание роли информации в деятельности предпринимателя, экономическую  и правовую культуру.

- развивать навыки принятия самостоятельных решений, готовность брать на себя трудные дела, идти на риск.

**Средства обучения:**

**оборудование:** компьютер, экран, мультимедийная  установка;

**наглядное пособие:** презентация «Этапы создания предприятия», фильм «Производство книг».

**1.Ход урока:**

1.1 Проверка готовности учащихся к уроку;

1.2 Сообщение темы и целей урока;

**2. Повторение пройденного материала:**

*Для индивидуальной проверки знаний использовать карточки - задание:*

**Экономические термины и их определения**

 Выберите правильный ответ

|  |  |
| --- | --- |
| 1.Патент | **А** Документ, дающий право на осуществление той или иной  деятельности, ввиду ее соответствия необходимым требованиям. |
| 2.Лицензия | **Б**  Документ, содержащий обоснование основных шагов,  которые необходимы для создания новой фирмы. |
| 3. Предпринимательство | **В**  Состязательность производителей товаров за продажу этих  товаров на данном рынке. |
| 4.Бизнес-план | **Г**  Документ, удостоверяющий государственное признание технического решения изобретением и закрепляющий за лицом, которому он выдан, право на  изобретение. |
| 5.Конкуренция | **Д**  Инициативная деятельность человека или группы лиц   (в рамках действующего законодательства), имеющая своей  задачей производство товаров  и услуг, с целью получения прибыли. |

**.Изучение нового материала:**

*Сообщение учителя:*

          В настоящее время, в условиях стремительно развивающейся рыночной экономики для многих социально активных людей создание собственной фирмы является самым эффективным способом самореализации и достижения успеха. История западных стран красноречиво свидетельствует нам о том, что инициативные и предприимчивые люди достигали коммерческого успеха и финансовой независимости именно благодаря тому, что смогли вовремя реализовать свои бизнес-идеи через конкретные бизнес-проекты.

Имеемо поэтому, в современной России наблюдается настоящий бум по открытию так называемого «собственного дела».

*Задание ученикам: изучить  предложенный  учителем текст и подготовить сообщение пути возникновения бизнес-идей.*

*Сообщение учеников.*

     1*. Отправная точка, с которой начинается каждое новое предприятие* – это идея, закладываемая в его основу («бизнес-идея»). Такая  бизнес-идея может быть как собственной, оригинальной (разработать, внедрить в производство и продажу какое-либо оборудование ), так и заимствованной («открыть магазин по розничной продаже продуктов питания»). Бизнес-идея может быть принципиально новой (персональный компьютер), модифицированной старой (модификация модели автомобиля или телевизора) или старой на новом рынке (завоз подержанных автомобилей на российский рынок). Все виды бизнес- идей могут быть основой для создания предприятия, но по мере развития рынка, как правило, увеличивается доля новых и уменьшается доля старых идей.

       2. *Источников новых бизнес- идей может быть множество*. Самыми полезными из них являются отзывы потребителей, продукция конкурентов, мнения работников торговли, информация правительственных органов, а также научно - исследовательские бюро. Рассмотрим кратко эти источники.

     3.  1. *Отзывы потребителей*.

       В поиске новых бизнес-идей предприниматели уделяют все большее внимание «обратным связям» между предприятием и потребителем. При этом одни предприниматели стараются просто отслеживать все интересные мысли, высказываемые друзьями, родственниками, коллегами в неформальной обстановке, другие – организуют специальные каналы обратной связи с потребителями (например, опросы потребителей).

        4.  2*. Продукция конкурентов.*

     Предприниматель должен очень внимательно относиться к товарам и услугам, предлагаемым другими фирмами. В результате подобного анализа нередко выясняется, что тот или иной товар или услугу можно улучшить, и эта идея ложится в основу нового предприятия.

        5. 3. *Мнения торговых работников.*

      Мнения работников торговой сети и сбытовых отделов предприятий – также ценный источник новых бизнес- идей. Благодаря своему знанию потребностей рынка торговые работники нередко могут подсказать что-то принципиально новое. Они могут также оказать содействие в маркетинге новой бизнес-идеи или продукции,  разработанных предпринимателем.

         6. 4*. Публикации в широкой прессе.*

        В каждой стране существуют периодические издания, в которых публикуется информация по последним изобретениях и разработках, где печатаются аннотации ко всем выданным патентам и списки изобретений, предлагаемых на лицензирование и продажу. В России подобными вопросами занимается ВИМИ (Всероссийский научно-исследовательский институт межотраслевой информации).

       7.  5.*Научно-исследовательские и опытно-конструкторские разработки.*

      Наиболее эффективным источником новых бизнес - идей является собственная научно-исследовательская и опытно-конструкторская деятельность предпринимателя, проводимая в стенах лаборатории по месту работы или осуществляемая в свободное от работы время в домашних условиях. Обычно собственные научно-исследовательские разработки бывают более технологичными при внедрении на собственном производстве, чем полученные из других источников бизнес- идеи. В свою очередь, это увеличивает шансы на снижение затрат при доведении до продажи и конечный коммерческий успех.

     8. *Каким бы путем ни возникла идея, для того чтобы она превратилась в готовый продукт или услугу, ее необходимо развить и углубить.*

           На первом этапе производится первичная оценка предложений по выпуску новых продуктов и услуг с целью выбрать из них наиболее интересные, заслуживающие более внимательного изучения. Критерии отбора идей должны учитывать все сильные и слабые стороны предпринимателя и его финансовые возможности.

    9.   *Идеи, которые прошли первоначальную оценку,* участвуют в этапе проработки, на котором они уточняются с учетом запросов потенциальных потребителей. На этой стадии также составляется первый  вариант бизнес-плана, в котором описываются основные характеристики продукта и предполагаемая стратегия его сбыта.

    10.  *Если концепция одобрена, наступает этап  изготовление опытного* *образца.* На данной стадии решаются все технологические и экономические вопросы, связанные с выпуском нового изделия, и члены инженерно-конструкторской группы получают уточнение его спецификации. Создание опытного образца необходимо, чтобы отладить весь процесс производства и провести стендовые испытания готового товара, показать его покупателям и узнать их мнение о его конкурентоспособности.

    11 .  *Вся информация, необходимая для составления окончательного* *варианта  бизнес-плана, должна быть собрана уже в конце этапа*изготовления опытного образца, но чтобы повысить шансы успешной продажи продукта, рекомендуется пройти еще через этап пробного выхода на рынок. Этот этап должен дать фактическую информацию по продажам первой партии товара, позволяющую судить о том, примет ли рынок новый товар. Заканчивается этап разработкой окончательного варианта бизнес-плана. Последний и основной этап – вывод товара или услугу  на рынок.

*Учитель подводит итог:*

Основным для предпринимателя  является – **информация** - осведомленность о собственном деле и окружающем мире. Создавая собственное дело, вы должны осознавать, что организуете его за свой счет, принимаете на себя финансовую, моральную и социальную ответственность.

***3.*****Электронная презентация « Этапы создания предприятия»**

*Презентация сопровождается рассказом учителя.*

**Этапы создания  предприятия**

**1 этап**

*идея + человек*

определение направления предпринимательской деятельности

готовность к предпринимательской деятельности

**2 этап**

*разработка проекта (бизнес-плана)*

определение "ниши" для предпринимательской деятельности - анализ рынка

определение величины имеющихся средств и путей их получения (наличие собственных средств; получение кредита и возможность его погашения)

выбор организационно-правовой формы (хозяйственное общество, хозяйственное товарищество, кооператив и др.)

**3 этап**

*организация предприятия*

проведение переговоров с партнерами

подготовка регламентирующих документов

регистрация предприятия

получение необходимых финансовых и материальных ресурсов

**4 этап**

*начало деятельности*

организация работы предприятия (подбор кадров, выработка технологии работ).

*Учитель подводит итог:*

*-Итак, скажите, пожалуйста, какие основные этапы создания предприятия вы узнали?*

*–Возникновение идеи, разработка бизнес-проекта, подготовка документов, начало деятельности.*

*-А теперь запишем их в тетрадь.*

*Сообщение учителя:*

    Статистика утверждает, что только небольшая часть людей (10 - 15%) имеют склонности и способности к организации своего дела (предприятия). Сейчас мы с вами посмотрим, кто же из вас обладает предпринимательскими способностями, сможет не только организовать собственное дело, но и принимать такие решения, в результате  которых ваша компания будет получать прибыль.

**Практическая работа**

     Итак, вы решили заняться предпринимательством. Это - огромный риск, но интересно.

     Допустим, у вас есть собственное дело - книжная фабрика для того, чтобы реально представить процесс изготовления книги, мы совершим экскурсию.

**ФИЛЬМ  «Производство книги»**

  Вы познакомились с технологическим процессом изготовления книг, теперь посмотрим на работу фабрики изнутри, и на то, как  вы сможете быстро и верно принимать решения.

**Игра «Книжная фабрика»**

*Реквизиты:* бумага А4, по 4-5 листов на каждого играющего; скрепки; ручки;

лист с таблицей для подсчета результатов (каждой группе – см. ниже); таблички с названием фирм и отделом технического контроля.

*Ход игры:*

 1)Разделить участников игры на группы по 4-5 человек в каждой. Каждая группа придумывает себе название. Спросить учащихся ……

 2)Цель каждой команды – изготовить как можно больше книжечек. Учитываются только законченные книжечки, сделанные без брака (по правилам). Качество проверяет учитель.

 3)Объяснить правила изготовления книжек: «Сложите лист пополам 3 раза, разорвите по линиям сгиба на 16 маленьких листов – 14 страниц и обложка. Страницы нумеруются от 2 до 14, на обложке пишется название группы, и страницы скрепляются скрепкой. Книжка готова».

 4)Со столов убирают все, кроме необходимых материалов.

 5)Каждая группа получает бумагу и скрепки. Делается пробная книжка, для проверки понимания.

 6)Каждая группа получает лист для подсчёта результатов. Вопросы по заполнению таблицы.

*Первый этап игры* (около 3 минут, без учёта времени на объяснение и заполнение таблицы)

 7)Каждый участник игры сам изготовляет книжки; в каждой группе используется одна ручка для записей, специализации нет.

 8)Каждая группа заполняет таблицу.

*Образец заполнения таблицы на экране.*

Подведение итога и анализ первого этапа.

Участники игры формулируют определение производительности труда как количества товаров на единицу затраченных ресурсов (времени).

 Занесение результатов на доску, для построения графика

*Второй этап игры* (около 3 минут, без учёта времени на объяснение и заполнение таблицы)

 9)Изготовление книжки делится на операции, каждый участник группы выполняет одну-две операции.

 10)Каждая группа заполняет таблицу.

Подведение итога и анализ второго этапа. Занесение результатов на доску, для построения графика.

*Третий этап игры* (около 3 минут, без учёта времени на объяснение и заполнение таблицы)

 11)Группам предлагается приобрести ручки или ножницы (капиталовложения) для более рациональной организации труда. Цена ручки – 50 рублей, ножниц – 50 рублей.

Подведение итога и анализ третьего этапа. Занесение результатов на доску, для построения графика.

*Четвертый этап игры*(около 3 минут, без учёта времени на объяснение и заполнение таблицы)

13)каждая группа делает дополнительные капиталовложения в здравоохранение (приобретаются маски, перчатки, т.к.  производство книг является экологически небезопасным производством). Цена набора СИЗ – 10 руб.

 Подведение итога и анализ четвертого этапа. Занесение результатов на доску, для построения графика.

*Обсуждение результатов с участниками игры*

1)        Участники анализируют по таблице, как меняется производительность труда (по этапам) в их группе, определяют факторы (от чего она зависит).

2)        Участники игры отвечают на вопросы:

* Как влияет на производительность разделение труда (2 этап)?
* Какая организация труда вам больше понравилась (делать всю книжку или отдельные операции)? (Ответы могут быть разные).
* Привело ли разделение труда к уменьшению различий между книжками (стандартизация)?
* Какой эффект дало приобретение дополнительных ручек/ножниц (3 этап)?
* Как влияет производительность на среднюю себестоимость книжки?

   4)        Участники игры делают обобщение о том, что можно сделать для роста производительности труда на фабрике.

*Предполагаемые результаты для участников игры:*

              •   практическое понимание экономических категорий специализация (разделение труда), кооперация, производительность труда, капиталовложения;

              •        представление о причинах, влияющих на производительность труда;

              •        формирование навыков расчёта производительности труда и себестоимости продукции;

**Оценка работы учащихся (3 мин):**

*Самой успешной  фабрике сертификат соответствия на производство книг*

*Остальным советы  по бизнес – идеям*

**Итог урока:**Сегодня вы узнали с чего начать создание собственного предприятия, и каковы основные этапы его создания. Попробовали свои силы в управлении предприятием, научились выполнять простейшие экономические расчеты.

**Практические задания.**

**1). Сделать описание курса.**

Занятия проходят два раза в неделю по два часа.

**Содержание программы первого года обучения.**

Тема №1. Вводное занятие. Техника безопасности. Физические упражнения для глаз пользователей компьютера.

Тема № 2. Бейсик.

Бейсик, графика. Дается понятие о возможностях программы, как сохранять и выделять текст. Рассматриваются пункты Меню «Файл».

Английская клавиатура. Раскрываются особенности английской раскладки клавиатуры. Знакомство с программой Babytype, которая поможет выработать навыки правильной работы на клавиатуре компьютера.

Графика. Линии. Дети учатся на программах, рисующих геометрические фигуры, в первую очередь линии. Знакомятся с оператором Line, рисующим линии, условиями при которых это возможно.

Круги. Дети знакомятся с оператором Circle, который вырабатывает изображение круга.

Квадраты Квадрат вырисовывается на экране после запуска программы, в которой линия превращается в квадрат простым добавлением буквы «В».

Прямоугольники. Выработка изображения прямоугольника происходит путем превращения крайних точек линии в биссектрису прямоугольника с её последующим исчезновением путём добавления буквы «В».

Закрашенные фигуры. Закрашивание происходит с помощью оператора Paint. Paint при этом нужно задать необходимые координаты.

Синусоиды. Необходимо знать и применять операторы sin, который вырисовывает синусоиду по точкам.

Операторы ввода. Вводить информацию в компьютер можно с помощью оператора Input, при соблюдении определённых условий. В частности соблюдения синтаксиса программы.

Операторы вывода. К операторам вывода, которые выводят информацию на экран, относится оператор Print. С его помощью можно увидеть на экране необходимую информацию.

Конкурс по Babytype. Необходимый итог работы с программой, которая вырабатывает ценные навыки работы с клавиатурой. Например, свобода рук, быстрый набор текстов. Дети, лучше овладевшие навыками работы с клавиатурой отмечаются призами.

**Тема № 4. Циклы.** Важная тема, в процессе изучения которой дети знакомятся с работой операторов For, to, step, next. Знание этой темы позволяет перейти к изучению создания динамических изображений.

Динамические изображения. Важная тема в процессе изучения языков программирования, так она является основой создания простейших компьютерных игр. Динамические изображения создаются с помощью циклов.

**Тема № 5. Условие.** Условие – важнейший элемент любой программы. Операторы If, then (если – то). На работе этих операторов строятся алгоритмы.

Алгоритмы – на основе работы алгоритмов строится мышление любого компьютера. Алгоритм – это перебор с возвратами, способ поиска по дереву с решений.

Генерация звуков. Оператор Sound вырабатывает звуки. Имеет два параметра длительность и высота звучания. Компьютер может издавать большое количество звуков. Звуки могут имитировать природные и механические процессы.

Вычисления. Компьютер первоначально использовался как вычислительная машина. Его возможности в этой области очень велики. Мы в процессе изучения программы будем создавать задания по которому компьютер будет проверять детей на знание таблицы умножения.

Функция Abs – выдает абсолютную величину числа. Формат Abs(X).

Функция Asc – выдает код, соответствующий данному символу.

Формат Asc(x$). Может быть любое строковое выражение.

Функция AUTO. Устанавливает режим автоматической генерации номеров строк. Формат AUTO (номер) (приращение).

Команда Locate. Назначение - управление курсором. Числовое выражение в пределах от 1 до 25, значение которого дает номер строки, куда должен быть помещён курсор. Номер колонки может быть в пределах от 1 до 40 в зависимости от размера экрана.

Функция RND. Назначение – получить случайное число в диапазоне от 0 до 1. Числа выбрасываются дробные. Это наглядно можно увидеть на примере программы. Если же необходимо получить целые числа, то RND нужно умножить на соответствующее число.

Функция MID$ оператор позволяет выполнить замену указанной подстроки в значении переменной или элемента массива. В этом случае можно считать, что подстрока, определяемая оператором Mid$, рассматривается как обычная переменная.

Функция Cint. Функция Cint производит преобразование к целому виду. Формат Cint(x). В результате выполнения функции изменяется форма представления чисел. Возвращаемое значение всегда является целым числом.

Оператор Let. Let присваивает переменной значение выражения. Формат. Let (переменная – выражение) значение заданного выражения присваивается указанной переменной. Тип выражения (числовое или строковое) должно совпадать с типом переменной.

**Тема 6. Итоговое занятие**.

**Второй год обучения**

**Тема №1.** Вводное занятие. Техника безопасности. Физические упражнения для глаз и мышц спины.

**Тема №2. Pascal.**

Основные элементы языка. Любой язык состоит из элементарных составляющих: букв, знаков. Буквы используются для составления слов, а слова складываются в предложения. Всякий язык программирования организован примерно так же. Имеется алфавит, тот же набор символов, которые можно использовать в программе.

Структура программы. Программа представляет собой набор операторов и других элементов языка, построенных в соответствии с правилами, предназначенными для решения какой-либо задачи. Программа состоит из имени, раздела описаний, зарезервированного слова Begin, раздела операторов, конца программы.

Разделы описаний. Все переменные, используемые в программе, должны быть перечислены в разделе описаний. Этот раздел состоит из предложений описания переменных. Размещаются они между заголовком программы и зарезервированным словом.

Тип Word. Этот тип может принимать только целые значения.

Тип Real - это вещественные (дробные) значения.

Тип Extended – дробный тип повышенной точности.

Графика. Линии. Линии вычерчиваются оператором LINE.

Прямоугольники вычерчиваются операторами Rectangle, bar.

Овалы. Вычерчиваются оператором Fillellipse.

Арки. Вычерчиваются оператором Arc.

Штрихование производит оператор setfillstyle, если он помещён перед оператором bar, fillellipse. Нужно отметить, что rectangle не штрихуется и не закрашивается.

Эллипсы вычерчиваются оператором Fillellipse.

Операторы ввода. Операторы вводят информацию в память компьютера. Обычно используется Input.

Операторы вывода. Операторы вывода выводят информацию, заложенную в компьютере на экран. Обычно используется Print

Цикл –это группа операторов, выполняющих одну задачу. С помощью циклов приводятся, например, в движение геометрические фигуры.

Двигающиеся фигуры. Дети учатся использовать циклы вначале для приведение в движение фигур.

Динамическая переменная позволяет приводить в движение фигуры и предметы сложной конфигурации.

Условие. Условие является одним из основных элементов программы

Операторы если - if, to, then.

Составление программ. Дети учатся составлять простые программы на основе изученного материала.

Составление задач. Дети учатся вводить данные задачи в память компьютера для того, чтобы компьютер выдавал решения.

Шрифты. В отличие от Basic’a Pascal имеет разнообразные виды шрифтов, есть даже такие, каких нет в Word’e.

Синусоиды. Вычерчивание синусоид происходит с применением тригонометрических функций.

**Тема №3** Итоговое занятие.

Проводится подведение итогов. Проверка знаний по тестам.

Занятия проходят два раза в неделю по 2 часа.

**Третий год обучения.**

**Тема №1**

**Вводное занятие.** Техника безопасности. Обзор материала, который будет изучаться в течение учебного года.

**Тема №3. Pascal. Часть третья.**

**Возведение в степень** возведение в степень осуществляется программой которая производит перемножение числа столько раз сколько необходимо для возведения в степень.

uses crt; var a,n,i,p : integer; begin write('Введите число a='); readln(a); write('Введите степень числа n=');

readln(n); p:=1; for i:=1 to n do p:=p\*a; write('Число а в степени n = ',p) end.

**Решение задач Boolean 1-12** Задачи группы Boolean развивают логическое мышление. Пример задачи:

**Boolean** Даны три целых числа: A, B, C. Проверить истинность высказывания: «Число B находится между числами A и C».

Решение: var

A,B,C: Integer;

begin

  Write('Введите число A: ');

  Readln(A);

  Write('Введите число B: ');

  Readln(B);

  Write('Введите число C: ');

  Readln(C);

  Writeln(((A<B) and (B<C)) or ((A>B) and (B>C)));

end.

**Извлечение квадратного корня.** Чтобы возвести число в квадрат, его надо умножить само на себя 4\*4=16. Чтобы извлечь квадратный корень из 16 применяется оператор **sqrt**. Программа будет выглядеть так:

**Var** a, z :real;

**Begin**

WriteLn(**'Введите любое число'**,**'a'**);

ReadLn(a);

z:=sqrt(a);

WriteLn(**'Корень квадратный из числа равен.'**,z);

**End**.

**Решение задач Boolean 13-19** Задачи группы Boolean развивают логическое мышление. Пример задачи 13.

**Boolean 13.** Дано четырехзначное число. Проверить истинность высказывания: «Данное число читается одинаково слева направо и справа налево».

var

A: Integer;

begin

  Write('Введите число A: ');

  Readln(A);

  Writeln(((A mod 10)=(A div 1000)) and (((A mod 100) div 10 ) =((A mod 1000) div 100 )));

end.

Определение кода клавиши.

Иногда в работе требуется код клавиши, а не её название. Для определения кода клавиши существует специальная программа

uses crt; var ch:char; begin writeln('program'); writeln('exit'); repeat write('sleduet');

ch:=readkey writeln; if ch<>#0 then writeln('phostaja key,ord(ch)=',ord(ch))

else begin write('simbol cod:#0,'); ch:=readkey; writeln('kod scan:',ord(ch));

end; writeln; until false; end.

Решение задач. **Boolean 19-30.**

Типичная задача для этой группы Boolean

Boolean **23.** Дано четырехзначное число. Проверить истинность высказывания: «Данное число читается одинаково слева направо и справа налево».  
Решение:

var

A: Integer;

begin

  Write('Введите число A: ');

  Readln(A);

  Writeln(((A mod 10)=(A div 1000)) and (((A mod 100) div 10 ) =((A mod 1000) div 100 )));

end.

**Векторная графика**

: Предметом изучения Векторной графики являются геометрические фигуры: прямоугольники, многоугольники, круги, овалы. Пример – программа.

var i: integer;

begin

SetWindowCaption('Черепашья графика: правильные многоугольники');

Init;

SetWindowSize(730,300);

ToPoint(60,90);

for i:=3 to 8 do

begin

MnogoUg(50,i);

OnVector(120,0);

end;

ToPoint(60,220);

for i:=9 to 14 do

begin

MnogoUg(50,i);

OnVector(120,0);

end;

end.

**Два варианта графических изображений.**

При изучении темы «Графика» выполняются работы двух типов относительно оси координат. 1 вариант: точка 0,0 в левом верхнем углу.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **0** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |  |  |  |  |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**line(2,3,15,3);**

Второй вариант –точка координат 0,0 находится в середине проекции.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **-5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **-4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **-3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **-2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | **0** | **-1** |  |  |  |  |  | **Х** |  |  |  |
|  | **-9** | **-8** | **-7** | **-6** | **-5** | **-4** | **-3** | **-2** | **-1** | **0** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Line(x-8,y-1,x+2,y-1);**

**Метка LABEL**

Любой выполняемый оператор может быть снабжен меткой – целой положительной константой, содержащей не более 4-х цифр. Все метки, встречающиеся в программе, должны быть описаны в разделе label.

Общий вид: label l; здесь 1 – метка.

**Пример.** label 1; Метка отделяется от оператора двоеточием.

Пример. uses graphabc, crt, sounds var s:sound label 1;END. МЕКУ ИСПОЛЬЗУЮТ для создания непрерывного движения.

**Решение задач.** **Boolean 31-34.**

Типичная задача для этой группы Boolean

Boolean **.** Дано четырехзначное число. Проверить истинность высказывания: «Данное число читается одинаково слева направо и справа налево».  
Решение:

Даны числа xx, yy. Проверить истинность высказывания: «Точка с координатами (x,y)(x,y) лежит в четвертой координатной четверти».

Решение:

var

X,Y: Integer;

begin

  Write('Введите число x: ');

  Readln(X);

  Write('Введите число y: ');

  Readln(Y);

  Writeln((x>0) and (y<0));

end.

**Оператор LINETO.**

Рисует линию стилем и толщиной, определенными при обращении к процедуре SetLineStyle и использует цвет, установленный обращением к SetColor. Используйте процедуру SetWriteMode, чтобы определить, какую логическую операцию выполнять для каждой точки линии при ее выводе на экран (MOV или XOR).

**Решение задач BEGIN 1-5.**

Тпичный пример решения задач **BEGIN.**

**Begin3°.** Даны стороны прямоугольника a и b. Найти его площадь S = a·b и периметр P = 2·(a + b).

var

a, b, S, P: real;

begin

write('Введите a: ');

readln(a);

write('Введите b: ');

readln(b);

s := a \* b;

p := 2 \* (a + b);

write('Площадь прямоугольника -- ', s, '; Периметр прямоугольника -- ', p);

end.

**Оператор MVETO.**

1. Рисует линию стилем и толщиной, определенными при обращении к процедуре SetLineStyle и использует цвет, установленный обращением к SetColor. Используйте процедуру SetWriteMode, чтобы определить, какую логическую операцию выполнять для каждой точки линии при ее выводе на экран (MOV или XOR).
2. **Решение задач BEGIN 7-10.**
3. Тпичный пример решения задач **BEGIN.**

**Begin10.** Даны два ненулевых числа. Найти сумму, разность, произведение и частное их квадратов

Что такое сумма? Разность?Произведение? Частное?.

program Begin4;

const

pi = 3.14;

var

d, L: real;

begin

write('Введите диаметр окружности : ');

readln(d);

L := pi \* d;

write('Длина окружности -- ', L);

end.

**Функция RANDM**

Вырабатывает случайные дробные числа в диапазоне от 0 до 1

**Решение задач BEGIN 7-11.**

Типичная задача на составление программы **BEGIN**

var

a, b, srednee: real;

begin

write('Введите значения a и b: ');

readln(a, b);

srednee := sqrt(a \* b);

writeln('Среднее геометрическое -- ', srednee);

end.

**Массивы**

Массивы состоят из ограниченного числа компонентов, причем все компоненты массива имеют один и тот же тип, называемый базовым. Структура массива всегда однородна. Массив может состоять из элементов типа integer , real или char , либо других однотипных элементов. Из этого, правда, не следует делать вывод, что компоненты массива могут иметь только скалярный тип.

**Числовой ряд**

Программы, в которых СУММИРУЮТСЯ СЛАГАЕМЕМЫЕ образуют числовой ряд

-это цифры, которые суммируются, а то, число, которое в результате получится - сумма

Рассмотрим программу, наберите её:

Uses crt;

var a:real;

const d=6;

const m=16;

begin

a:=d+m;

writeln(a:8:0);

end.

**Итоговое занятие.**

**2.Сделать подробное описание одного или нескольких занятий**

**Описание занятия.**

**Урок 32**

Тема: «Сложение, составление программ на сложение»

Закрепление**.**

Форма: Беседа.

Методы: Рассказ, проблемно поисковый метод, самостоятельная работа.

Участники: учащиеся первого года обучения, возраст 9-11 лет

Оборудование: компьютеры, программа «Паскаль».

Цель: выработать навыки составления программ на суммирование чисел.Решение задач на сложение.

Задачи обучающие: составления программ на суммирование чисел

Развивающие:

* развивать умения рационально планировать свою деятельность.
* развивать навыки работы с операторами графики
* развивать познавательный интерес у учащихся, повышать творческую активность

Воспитательные:

* воспитывать информационную культуру учащихся и развивать интерес к обучению.
* формировать навыки внимательности, аккуратности и самостоятельности.
* прививать стремление добиваться успехов в учебе за счет добросовестного отношения к труду.

Планзанятия.

1. Организационный момент
2. Объяснение понятия модуль.
3. Объяснение условий открытия модуля.

4. Закрепление нового материала.

5.Итог

Ход занятия.

1. Организационный момент.

Дорогие дети, сядьте прямо, смотрим все на меня.

ЧТО МЫ УЗНАЛИ НА ПРОШЛОМ ЗАНЯТИИ? -Познакомились с программами, с помощью которых СУММИРУЮТСЯ ЧИСЛА.

Сегодня мы должны научиться составлять программы, в которых СУММИРУЮТСЯ СЛАГАЕМЕМЫЕ. Вспомним, что такое слагаемые, вы это проходили в школе.

-это цифры, которые суммируются, а то, число, которое в результате получится - сумма

Рассмотрим программу, наберите её:

**Uses crt;**

**Var x,y,r,z,a:real**

**Begin**

**Clrscr;**

**Writeln(’введитестоимостьрыбы’)**

**Readln(x);**

**Writeln(’введите стоимость мяса’)**

**Readln(y);**

**Writeln(’введите стоимость теста’)**

**Readln(z);**

**A:=x+y+z;**

**Writeln(a:7:0); End.**

ВСПОМНИМ значения слов, новых для вас, которые появились в программе:

Graphabc – модуль (библиотека) графики. МЫ НЕ ИСПОЛЬЗУЕМ ПОТОМУ, что работаем только с текстом.

Crt - – модуль (библиотека) текста, в нем оператор, меняющий скорость работы цикла delay.

Begin начало работы программы, end – конец.Запустим программу. Что мы видим?

Мы видим на экране запрос:-введите стоимость рыбы.

Стоимость ТОРТА для компьютера обозначена буквой х. Readln(x);

Вводим стоимость рыбы. Например: 23. И нажимаем клавишу ENTER.

КОМПЬЮТЕР ЗАПОМИНАЕТ СТОИМОСТЬ рыбы – 23.

На экране появляется новый запрос. - введите стоимость мяса.

Для компьютера стоимость мяса - y - Readln(y);

Вводим стоимость мяса. Например: 43. И нажимаем клавишу ENTER.

На экране появляется новый запрос. - введите стоимость теста.

Вводим стоимость теста. Например: 12. И нажимаем клавишу ENTER

На экране появляется цифра – 78. Это сумма. Стоимость нашей покупки.

Теперь, составьте свою задачу для компьютера, используя нашу программу.

Сколько вы насобирали грибов: сыроежек – 13.

Белых – 8.

Рыжиков – 9.

ИТОГ ЗАНЯТИЯ.

**Урок 28**

Тема: «Оператор writeLN, вывод информации на экран».

ИЗУЧЕНИЕ НОВОГО МАТЕРИАЛА**.**

Форма: Беседа.

Методы: Рассказ, проблемно поисковый метод, самостоятельная работа.

Участники: учащиеся первого года обучения, возраст 9-11 лет

Оборудование: компьютеры, программа «Паскаль».

Цель: выработать навыки работы с оператором вывода информации writeLN.

Задачи обучающие:

Выработать навыки работы с оператором вывода информации writeLN.

Развивающие:

* развивать умения рационально планировать свою деятельность.
* развивать навыки вывода информации на экран.
* развивать познавательный интерес у учащихся, повышать творческую активность

Воспитательные:

* воспитывать информационную культуру учащихся и развивать интерес к обучению.
* формировать навыки внимательности, аккуратности и самостоятельности.
* прививать стремление добиваться успехов в учебе за счет добросовестного отношения к труду.

План занятия.

1. Организационный момент
2. Объяснение понятия модуль.
3. Объяснение условий открытия модуля.

4. Закрепление нового материала.

5.Итог

Ход занятия.

1. Организационный момент.

Дорогие дети, сядьте прямо, смотрим все на меня.

ЧТО МЫ УЗНАЛИ НА ПРОШЛОМ ЗАНЯТИИ? -Познакомились с ОПЕРАТОРОМ ВЫВОДА ИНФОРМАЦИИ НА ЭКРАНwrite.

Сегодня мы должны научиться составлять программы, в которых происходит вывод информации на экран. ОператорwriteLN.

Рассмотрим программу, наберите её:

**Uses crt;**

**vard,m:word;**

**begin**

**writeLN(‘МЕНЯ ИНТЕРЕСУЕТ СПОРТ ….’);**

**writeLN(‘ ЛЫЖИ ….’);**

**writeLN(‘КОНЬКИ ….’);**

**writeLN(‘ Я ПОСЕЩАЮ СЕКЦИЮ БИАТЛОНА ….’);**

**END.**

**В ЧЕМ ОТЛИЧИЕ РАБОТЫ ОПЕРАТОРА WRITE ОТ ОПЕРАТОРА WRITELN**

**WRITELN РАСПОЛАГАЕТ ИНФОРМАЦИЮ СТОЛБИКОМ**

ВСПОМНИМ значения слов, новых для вас, которые появились в программе:

Graphabc – модуль (библиотека) графики МЫ НЕ ИСПОЛЬЗУЕМ ПОТОМУ, что работаем только с текстом.

Crt - – модуль (библиотека) текста, в нем оператор, меняющий скорость работы цикла delay.

Begin начало работы программы, end – конец.Запустим программу. Что мы видим?

СОСТАВИТЬ ПРОГРАММУ ВЫВОДА НА ЭКРАН.

**(‘Я БЫЛ В ЦИРКЕ ….’);**

**(‘ Я ВИДЕЛ МЕДВЕДЕЙ ….’);**

**(‘МНЕ ПОНРАВИЛИСЬ КЛОУНЫ ….’);**

**(‘ Я ПОДАРИЛ ЦВЕТЫ АКРОБАТУ ….’);**

Эта информация появилась на экране благодаря работе оператора writeLN.

Задание: составить программу вывода информации

Итог. ***Итог. Что нового мы с вами узнали сегодня?***

МЫ НАУЧИЛИСЬ выводить информацию на экран.

ЗА СЧЕТ ЧЕГО ПРОИСХОДИТ вывод информации?

ЗА СЧЕТ РАБОТЫ оператора writeLN.

**3. Практики и технологии, которые помогают работе с подростками. Типовые ошибки, которые мешают работе с подростками.**

**Технология «Группы родительской взаимопомощи»**базируется на организации в учреждениях групп родительской взаимопомощи, которые являются формальными или неформальными объединениями родителей, имеющих общую жизненную проблему и желающих оказывать друг другу помощь, эмоциональную поддержку, участвовать в процессе обмена актуальной информацией посредством организации регулярных встреч в рамках следующих направлений деятельности:  
-обучающее направление (семинары-практикумы по обмену опытом, групповые занятия по формированию навыков и приемов семейного воспитания, ухода за детьми и пр.);  
-культурно-досуговое направление (клубная деятельность, культурно-массовые мероприятия) и т. д.;  
-физкультурно-оздоровительное направление и пр.  
Цель технологии – оказание практической помощи в процессе построения детско-родительских взаимоотношений посредством организации и функционирования группы родительской взаимопомощи.  
Задачи технологии:   
1.Организация и поддержка группы родительской взаимопомощи.  
2.Формирование системы взаимной поддержки родителей, находящихся в трудных ситуациях с детьми (несформированность родительской компетентности; прием в семью ребенка, оставшегося без попечения родителей; воспитание детей-инвалидов и пр.).  
3.Повышение родительской компетентности членов группы посредством вовлечения в информационно-просветительскую, обучающую, досуговую и оздоровительную деятельность.  
4.Обмен родительским опытом в вопросах построения конструктивных детско-родительских взаимоотношений.  
Целевая группа:  
-молодые родители;  
-семьи с детьми, оказавшиеся в трудной жизненной ситуации;  
-родители, воспитывающие детей-инвалидов;  
-граждане, желающие принять на воспитание в свою семью ребенка, оставшегося без попечения родителей .  
-приемные родители.  
Этапы реализации технологии:  
1.Организационный этап – группообразование. В группы родительской взаимопомощи могут объединяться родители, непосредственно затронутые серьезной проблемой, либо их близкие, родные, друзья. На данном этапе закладываются основы взаимопомощи семей, намечаются формы и способы координации и интеграции усилий, определяется, смогут ли отдельные участники стать коллективным субъектом деятельности, возникает ли синергетический эффект. Специалист учреждения социального обслуживания в процессе группообразования выполняет роль организатора, знающего первичные нормы общения и способы взаимодействия, восполняет недостающие позиции. Задачи специалиста заключается в том, чтобы завоевать доверие, помочь участникам группы ближе узнать друг друга, сформировать первичный консенсус и на этапе, когда потребность в его помощи ослабеет, распределить организаторские и методические функции между участниками группы. Группы родительской взаимопомощи управляются самими участниками и существуют для их блага.  
2.Практический этап – период оказания практической помощи и поддержки родителям, находящимся в трудных ситуациях с детьми (несформированность родительской компетентности; прием в семью ребенка, оставшегося без попечения родителей; воспитание детей-инвалидов и пр.). Центральным звеном деятельности группы родительской взаимопомощи является психотерапевтический процесс – стремление помочь участникам преодолеть трудную / кризисную ситуацию или дать им моральные силы для борьбы за семейное благополучие, здоровье. Участники группы делятся своими чувствами и накопленным опытом преодоления имеющейся проблемы.  
В целом, группы родительской взаимопомощи помогают людям, переживающим различные проблемы формирования детско-родительских отношений:  
-получить практическую помощь и эмоциональную поддержку (взаимодействие членов группы не ограничивается совместными встречами, мероприятиями, они могут звонить друг другу в трудные минуты, навещать);  
-повысить родительскую компетентность, сформировать конструктивные установки;  
-избавиться от чувства изоляции, одиночества при решении проблем. Проблема, кажущаяся непреодолимой, возможно, была с успехом решена другими членами группы, которые готовы поделиться своим опытом.   
Со временем лица, которые получали помощь группы родительской взаимопомощи, понимают, что их собственный опыт так же ценен, может сыграть значимую роль в жизни другого человека, столкнувшегося с аналогичной проблемой. Возможность помогать другим становится для участников группы не менее важным, чем получать помощь для себя.  
В работе группы взаимопомощи могут принимать участие специалисты – врачи, юристы, психологи, социальные работники и др.; некоторые группы имеют оплачиваемых работников, другие существуют целиком на добровольческой основе.  
Формы работы по реализации технологии «Группы родительской взаимопомощи»:  
-встречи для оказания взаимной родительской помощи;  
-консультации;   
-телефонная связь между членами группы;  
-предоставление информации;  
-обучающие занятия (лекции, тренинги, групповые занятия);  
-досуговые и оздоровительные мероприятия и пр.   
Перечень оказываемых услуг:  
-социально-психологические услуги (психологическое консультирование, проведение тренингов, групповых занятий);  
-социально-педагогические (проведение обучающих занятий, культурно-досуговых мероприятий);  
-социально-медицинские (профилактические беседы);  
-социально-правовые услуги (консультации в решении социально-правовых вопросов).  
Ожидаемые результаты реализации технологии «Группы родительской взаимопомощи»:  
1.Организация группы родительской взаимопомощи.  
2.Формирование системы взаимной поддержки родителей, находящихся в трудных ситуациях с детьми.  
3.Своевременное оказание практической помощи родителям.  
4.Реализация в полном объеме цикла занятий / мероприятий, направленных на просвещение родителей в вопросах семейного воспитания, ухода за детьми.  
5.Повышение уровня родительской компетентности членов группы.

6.Формирование у родителей практических навыков выстраивания конструктивных детско-родительских отношений, решения проблемных ситуаций.  
7.Преодоление чувства изоляции.  
Социальная адаптация несовершеннолетних с девиантным поведением, страдающих пограничными психическими расстройствами  
**Технология «Социальная адаптация несовершеннолетних с девиантным поведением, страдающих пограничными психическими расстройствами»** направлена на содействие в защите законных прав и интересов несовершеннолетних, профилактику рецидивов и уменьшение риска совершения несовершеннолетними асоциальных поступков.  
Цель технологии – снижение уровня правонарушений несовершеннолетних посредством социализации и интеграции детей и подростков в социум, восстановления утраченных и формирования новых социальных связей, содействия несовершеннолетним в профессиональной ориентации и получении образования, трудоустройстве.  
Задачи технологии:  
1.Осуществить профилактику беспризорности, безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних.  
2.Улучшить психическое и физическое состояния несовершеннолетних с девиантным поведением.  
3.Сформировать у несовершеннолетних с девиантным поведением навыки эффективного общения, критического мышления.  
4.Способствовать снижению уровня агрессивности, тревожности и иных форм проявления внутренних психологических проблем.  
5.Повысить у несовершеннолетних с девиантным поведением мотивацию к учебе, к занятиям спортом, к здоровому образу жизни.   
Целевая группа: несовершеннолетние с девиантным поведением, проживающие в стационарных учреждениях социального обслуживания, а также дети-сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей, – воспитанники детских домов в возрасте от 10 до 16 лет.  
Принципы реализации технологии:  
-принцип соблюдения интересов несовершеннолетнего;  
-принцип добровольности (специалист по социальной работе должен получить согласие на сотрудничество, при отказе он ограничивает свою роль наблюдением, которое впоследствии также может перейти в сотрудничество с несовершеннолетним).  
Перечень оказываемых услуг:  
-социально-психологические услуги (диагностика, психологические занятия личностного роста, индивидуальные занятия);  
-социально-педагогические;  
-социально-медицинские (лечебно-оздоровительные мероприятия, профилактические беседы);

**4.Темы для дебатов в рамках курса программирования.**

**Дискуссия** (от лат. discussio «рассмотрение, исследование») — **обсуждение** вопроса, проблемы; разновидность спора, направленного на достижение истины и использующего только корректные приёмы ведения спора.

**Мои темы для дискуссий на уроках программирования.**

* **.Что эффективнее *IF* ИЛИ *CASE.***
* **Сравнительные ХАРАКТЕРИСТИКИ программирования в DOC (QBASIC), WINDOS (PASCALABC).**
* **Интернету «ДА» или «Нет».**

**5). Придумайте и опишите медиа-продукты, которые Вы можете сделать в рамках вашего курса.**

В рамках курса программирования можно сделать передачу:

**« Истории создания и развития языков программирования».**

* 1. **Придумайте и опишите свой квест.**

**Квест по информатике**

Квест по информатике предлагается для учащихся начальной школы в период проведения недели информатики. Квест проводится во время перемен.

Для каждого класса подготавливаются карточки. Задания представлены для учеников 2 – 4 классов. Учащиеся 1-ых классов принимают участие в квесте, раздавая дальнейшие задания после произнесения пароля.

В Приложении предлагаю пример карточек для 2А класса. На обратной стороне карточки крупным шрифтом пароль: «2А».

**Квест**

2 классы

Карточка:

1. Отгадайте загадку:

На компьютерном столе

Помогает она мне.

Колесиком и кнопкой

Я управляю ловко.

ОТВЕТ: **МЫШЬ**

1. Запишите первую букву этого слова в карточку под номером 1.

ОТВЕТ: **М**

1. Решите пример:

24 – 4 + 3 – 20 + 16 =

ОТВЕТ: **19**

1. Найдите кабинет, закачивающийся на эти цифры. (219)
2. Скажите пароль: «2А» («2Б», «2В») (получите задание)
3. Отгадайте загадку:

Белая вата плывет куда-то.

ОТВЕТ: **Облако**

1. Запишите первую букву этого слова в карточку под номером 2.

ОТВЕТ: **О**

1. Найдите закономерность и продолжите ряд:

200, 211, 2 . .

ОТВЕТ: **222**

1. Найдите кабинет с таким числом.
2. Скажите пароль: «2А» («2Б», «2В») (получите задание)
3. Отгадайте загадку:

Сетевая паутина  
оплела весь белый свет,  
не пройти детишкам мимо.  
Что же это?

ОТВЕТ: **ИНТЕРНЕТ**

1. Запишите первую букву этого слова в карточку под номером 4.
2. В компьютере есть такое хранилище данных для того, чтобы скопировать текст, рисунок или что-то другое. Это хранилище называется БУФЕР ОБМЕНА.
3. Запишите последнюю букву слова БУФЕР под номером 7.

ОТВЕТ: **Р**

1. Как называется устройство, на котором видим информацию? Запишите недостающие буквы в карточку.

ОТВЕТ: **МОНИТОР**

1. МОЛОДЦЫ! ВЫ СПРАВИЛИСЬ! Принесите карточку с ответом в кабинет информатики № 217.
2. **Создайте свою программу посещения предприятий и организации встречи с экспертами.**

Существует график посещения двух предприятий Златоуста

лучшими учащимися технических кружков

Златоустовского машиностроительного завода,

предприятия « Стройтехника»

по программе профориентации и знакомства с новейшей техникой, робототехникой, станками с программным управлением.

**Развивающие вопросы.**

**1).Какие результаты и бонусы вы лично получаете, работая с подростками.**

***Я получаю удовлетворение от успешных выступлений на олимпиадах по программированию моих учеников.***

***Испытываю большую радость, чувствую себя счастливым, когда меня посещают мои бывшие ученики, ставшие программистами или овладели какой – либо смежной профессией.***

**2) 10 конкретных причин пройти мой курс программирования**.

* Изучение программирования развивает логическое мышление.
* Учит мыслить на основе алгоритмов.
* Закрепляет знания по английскому языку.
* Закрепляет знания по математике.
* Помогает при изучении курса робототехники.
* Помогает при освоении работы с гаджетами.
* Помогает понять принципы работы машин, работа которых строится на выполнении программ (стиральные,

посудомоечные машины и другие).

* Помогает понять работу станков с программным управлением
* Программист может наблюдать за работой искусственного интеллекта, анализируя шахматные партии компьютера и человека. (Компьютер хорошо просчитывает варианты, но у него отсутствует интуиция).
* Человек, изучивший программирование легко освоит правила

всевозможных оплат через телефон.

* Может с телефона запустить или отменить работу автоматизированного промышленного комплекса.(Если продолжит образование)
* Может защитить банковские ресурсы от хакеров. .(Если продолжит образование)

**4). Подросток будет вести дневник, если события его жизни не будут казаться незначительными.**

**Вопросы для отзывав.**

**1)-5) Я считаю данную работу интересной. Я получил удовольствие, подбирая материал для ответов.**

**6).В этом учебном году мой ученик разработал проект:**

**«Функция RANDOM - генератор случайных чисел»**

**для выступления на Городской конференции**

**«Научное общество учащихся».**

**Выступление будет сопровождаться собственными программами по теме.**